

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan angka, yang datanya berwujud bilangan (skor atau nilai, peringkat atau frekuensi), yang dianalisis menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik, dan untuk melakukan prediksi bahwa suatu variabel tertentu mempengaruhi variabel yang lain (Creswell dalam Alsa, 2007). Penelitian kuantitatif ini menggunakan pendekatan korelasional yaitu untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan antara dua atau beberapa variabel. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antar variabel aktivitas waktu luang (X) dengan kualitas hidup (Y) pada dewasa madya di Pekanbaru.

### **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini variabel yang akan diteliti terdiri atas satu variabel bebas dan satu variabel terikat yaitu :

Variabel bebas (X) : Aktivitas Waktu Luang

Variabel terikat (Y) : Kualitas Hidup

### **C. Definisi Operasional**

#### **1. Kualitas Hidup**

Kualitas hidup merupakan sudut pandang pemikiran individu mengenai posisi mereka dalam kehidupan, berdasarkan pengalaman hidupnya saat ini secara keseluruhan dimana pencapaian kehidupan manusia yang ideal atau sesuai dengan

yang diinginkan. Kualitas hidup diukur dengan menggunakan skala dari WHOQoL-BREF yang didasarkan pada empat domain yaitu domain kesehatan fisik, domain psikologis, domain hubungan sosial dan domain lingkungan (dalam Lopez & Snyder, 2004). Semakin tinggi skor tiap dimensi maka semakin baik kualitas hidup individu tersebut.

## **2. Aktivitas Waktu Luang**

Aktivitas waktu luang merupakan kegiatan yang dilakukan pada waktu senggang yang terlepas dari kegiatan rutin sehari-hari, dimanfaatkan secara positif, dan diisi dengan berbagai macam kegiatan sesuai dengan keinginan individu itu sendiri. Aktivitas waktu luang diukur dengan skala aktivitas waktu luang. Adapun aspek- aspek aktivitas waktu luang diantaranya budaya-hiburan, pertumbuhan produksi-pribadi, kegiatan fisik di luar rumah, rekreasi-ekspresif, pertemanan, dan kelompok formal.

## **D. Subjek Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek itu (Sugiyono, 2013). Penduduk yang ada di Pekanbaru berjumlah 964.558 orang, oleh sebab itu yang diambil adalah jumlah penduduk yang berusia 40-59 tahun yang berjumlah 177.863 orang (BPS Kota Pekanbaru, 2012).

Tabel 3.1

**Banyaknya Penduduk Menurut Kecamatan Di Kota Pekanbaru, 2012**

Kecamatan	Jumlah penduduk
1. Tampan	188.806 Juta Jiwa
2. Payung sekaki	93.479 Ribu Jiwa
3. Bukit Raya	101.548 Juta Jiwa
4. Marpoyan Damai	130.349 Juta Jiwa
5. Tenayan Raya	136.716 Juta Jiwa
6. Limapuluh	41.994 Ribu Jiwa
7. Sail	21.809 Ribu Jiwa
8. Pekanbaru kota	25.784 Ribu Jiwa
9. Sukajadi	47.814 Ribu Jiwa
10. Senapelan	37.024 Ribu Jiwa
11. Rumbai	70.219 Ribu Jiwa
12. Rumbai pesisir	69.016 Ribu Jiwa
<b>Total</b>	<b>964.558 Juta Jiwa</b>

Sumber : BPS Kota Pekanbaru, 2013

Tabel 3.2

**Jumlah Penduduk Kota Pekanbaru Dirinci Menurut Kelompok Umur Dan Jenis Kelamin, 2012.**

Kelompok umur	Jenis kelamin		Jumlah Total
	Laki-laki	Perempuan	
(1)	(2)	(3)	(4)
0 – 4	54.419 Ribu Jiwa	52.956 Ribu Jiwa	107.375 Juta Jiwa
5 – 9	46.581 Ribu Jiwa	45.277 Ribu Jiwa	91.858 Ribu Jiwa
10 – 14	41.284 Ribu Jiwa	40.306 Ribu Jiwa	81.554 Ribu Jiwa
15 – 19	45.504 Ribu Jiwa	45.293 Ribu Jiwa	90.797 Ribu Jiwa
20 – 24	59.141 Ribu Jiwa	58.099 Ribu Jiwa	117.240 Juta Jiwa
25 – 29	48.665 Ribu Jiwa	48.744 Ribu Jiwa	97.409 Ribu Jiwa
30 – 34	42.892 Ribu Jiwa	42.795 Ribu Jiwa	85.687 Ribu Jiwa
<b>40 – 44</b>	<b>33.346 Ribu Jiwa</b>	<b>30.451 Ribu Jiwa</b>	<b>63.797 Ribu Jiwa</b>
<b>45 – 49</b>	<b>26.769 Ribu Jiwa</b>	<b>24.293 Ribu Jiwa</b>	<b>51.062 Ribu Jiwa</b>
<b>50 – 54</b>	<b>19.621 Ribu Jiwa</b>	<b>17.727 Ribu Jiwa</b>	<b>37.348 Ribu Jiwa</b>
<b>55 – 59</b>	<b>13.643 Ribu Jiwa</b>	<b>12.013 Ribu Jiwa</b>	<b>25.656 Ribu Jiwa</b>
60 – 64	7.875 Ribu Jiwa	7.209 Ribu Jiwa	15.084 Ribu Jiwa
65 – 69	4.947 Ribu Jiwa	4.966 Ribu Jiwa	9.913 Ribu Jiwa
70 – 74	3.071 Ribu Jiwa	3.310 Ribu Jiwa	6.381 Ribu Jiwa
75 +	2.308 Ribu Jiwa	2.929 Ribu Jiwa	5.237 Ribu Jiwa
<b>Jumlah total</b>	<b>490.339 Juta Jiwa</b>	<b>474.219 Juta Jiwa</b>	<b>964.558 Juta Jiwa</b>

Sumber : BPS Kota Pekanbaru, 2013

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang berfungsi menggambarkan keadaan populasi sebenarnya (Arikunto, 2010). Penentuan jumlah sampel menurut Isaac dan Michael terdiri dari tingkat kesalahan 1%, 5%, dan 10%. Semakin besar jumlah sampel mendekati populasi maka peluang kesalahan semakin kecil dan sebaliknya makin kecil jumlah sampel menjauhi populasi, maka makin besar kesalahan generalisasi. Jumlah anggota sampel yang paling tepat dalam penelitian tergantung pada tingkat ketelitian atau kesalahan yang dikehendaki. Makin besar tingkat kesalahan maka akan semakin kecil jumlah sampel yang diperlukan dan sebaliknya, makin kecil tingkat kesalahan, maka akan semakin besar jumlah anggota sampel yang diperlukan sebagai sumber data. Dengan cara tersebut tidak perlu dilakukan perhitungan yang rumit (Sugiyono, 2013).

Pada penelitian ini perhitungan sampel didasarkan atas kesalahan 5% dari jumlah populasi 177.863 juta orang. Oleh karena kurang lengkapnya data usia madya yang didapat dari tiap kelurahan, maka populasi sampel dirujuk kepada kelompok umur seluruh penduduk kota Pekanbaru dan yang diambil hanya dari usia 40-59 tahun yaitu 177.863 juta orang. Jadi yang menjadi sampel penelitian menurut tabel penentuan jumlah sampel berdasarkan taraf kesalahan 5% yang dikembangkan Isaac dan Michael minimal sebanyak 349 orang, karena jumlah populasi lebih dari satu juta orang (Sugiyono, 2013).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel dimana pemilihannya mengacu pada kelompok bukan pada individu. Berikut prosedur pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Sampling *cluster* di Pekanbaru akan dilakukan sebagai berikut:

**Tabel 3.3**

**Pemilihan Kecamatan dan Kelurahan**

No	Kecamatan	Kelurahan	Jumlah penduduk
1.	Tampan	Simpang Baru	44.553 Ribu Jiwa
		Sidomulyo Barat	44.411 Ribu Jiwa
		<b>Tuah Karya</b>	56.557 Ribu Jiwa
		<b>Delima</b>	33.651 Ribu Jiwa
2.	Bukit Raya	Simpang Tiga	40.651 Ribu Jiwa
		<b>Tangkerang Selatan</b>	16.853 Ribu Jiwa
		<b>Tangkerang Utara</b>	22.055 Ribu Jiwa
		Tangkerang Labuai	15.965 Ribu Jiwa
3.	Tenayan Raya	<b>Kulim</b>	24.218 Ribu Jiwa
		Tangkerang Timur	28.213 Ribu Jiwa
		Rejosari	33.301 Ribu Jiwa
		<b>Sail</b>	43.263 Ribu Jiwa

Sumber : BPS Kota Pekanbaru 2013

Berdasarkan teknik ini secara keseluruhan didapat 6 kelurahan secara acak dan diperoleh jumlah sampel sebanyak 352 subjek.

## **E. Metode Pengumpulan Data**

### **1. Alat ukur**

Variabel-variabel penelitian diukur dengan menggunakan skala psikologi. Dalam proses untuk mendapatkan data yang ingin dicapai, maka penelitian ini menggunakan dua macam skala yaitu skala *leisure time* (waktu luang) yang

berdasarkan teori Silverstein dan Parker (2002) dan skala kualitas hidup WHOQOL-BREF.

Skala merupakan suatu alat ukur yang stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak diukur, melainkan mengungkap indikator perilaku atribut yang bersangkutan (Azwar, 2010).

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan variabel yang diteliti, maka dibuat suatu skala psikologi yang dikembangkan dari definisi operasional tentang variabel yang menjadi fokus penelitian.

a. Skala kualitas hidup WHOQOL-BREF

Kualitas hidup ini akan diukur dengan kuisioner kualitas hidup dari WHO yang berisikan 4 domain, yaitu:

- 1) Kesehatan fisik (aktivitas sehari-hari, ketergantungan pada obat-obatan, energi dan kelelahan, mobilitas, sakit dan ketidak nyamanan, tidur dan istirahat, kapasitas kerja),
- 2) Psikologis (*bodily image* dan *appearance*, perasaan positif, perasaan negatif, *self esteem*, spiritual/agama/keyakinan pribadi, berpikir, belajar, memori dan konsentrasi),
- 3) Hubungan sosial (hubungan pribadi, dukungan sosial, aktivitas seksual),
- 4) Lingkungan (sumber *financial*, kebebasan, keamanan dan keselamatan fisik, perawatan kesehatan dan sosial termasuk aksesibilitas dan kualitas; lingkungan rumah, kesempatan untuk mendapatkan berbagai informasi

baru maupun ketrampilan (*skill*), partisipasi dan mendapat kesempatan untuk melakukan rekreasi dan kegiatan yang menyenangkan di waktu luang, lingkungan fisik termasuk polusi/kebisingan/keadaan air/iklim, serta transportasi).

Penelitian ini menggunakan alat ukur terjemahan dari WHO yaitu *WHOQOL-BREF* (2004). Skala tersebut terdiri dari 26 aitem, yang sudah terbagi dalam 5 aspek yaitu kesehatan fisik, psikologis, hubungan sosial, lingkungan, kualitas hidup secara keseluruhan dan kesehatan umum.

**Tabel 3.4**

**Blueprint Skala Variable Kualitas Hidup WHOQOL-BREF untuk Try-Out**

No.	Aspek	Nomor Item		Jumlah
		Favorabel	Unfavorabel	
1.	Kesehatan fisik	10, 15, 16, 17, 18	3,4	7
2.	Psikologis	5, 6, 7, 11, 19	26	6
3.	Hubungan sosial	20, 21, 22	-	3
4.	Lingkungan	8, 9, 12, 13, 14, 23, 24, 25	-	8
5.	Tentang kualitas hidup	1, 2	-	2
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>	<b>3</b>	<b>26</b>

**Tabel 3.5**

**Rumus manual WHOQOL BREF.**

	Equations for Computing domain scores	Raw score	Transformed scores	
			4-20	0-100
Domain 1	$(6-Q3) + (6-Q4) + Q10 + Q15 + Q16 + Q17 + Q18$			
Domain 2	$Q5 + Q6 + Q7 + Q11 + Q19 + (6-Q26)$			
Domain 3	$Q20 + Q21 + Q22$			
Domain 4	$Q8 + Q9 + Q12 + Q13 + Q14 + Q23 + Q24 + Q25$			

Tabel 3.6

**Respon Jawaban Skala Variabel Kualitas Hidup WHOQOL-BREF**

<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1,15	Sangat buruk, buruk, biasa-biasa saja, baik, sangat baik.
2, 16-25	Sangat tidak memuaskan, tidak memuaskan, biasa-biasa saja, memuaskan, sangat memuaskan.
3-9	Tidak sama sekali, sedikit, dalam jumlah sedang, sangat sering, dalam jumlah berlebihan.
10-14	Tidak sama sekali, sedikit, sedang, seringkali, sepenuhnya dialami.
26	Tidak pernah, jarang, cukup sering, sangat sering, selalu.

Untuk menjawab masing-masing pertanyaan, peserta diminta memilih satu angka dari skala 1-5. WHOQOL-BREF hanya memberikan satu macam skor yaitu skor dari tiap masing-masing dimensi yang menggambarkan respon masing-masing individu di tiap dimensi tersebut (dalam Sekarwiri, 2008).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan alat ukur WHOQOL-BREF yang sudah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dan dilakukan pada subyek penelitian ini.

b. Skala aktivitas waktu luang

Pada penelitian ini, pengambilan data dilakukan dengan pemberian skala kepada sampel penelitian. Skala tersebut kemudian diberi skor berdasarkan model skala Likert, yang dimodifikasi dari penelitian yang dilakukan oleh Ari Setiyani pada Juli 2012 dan menyesuaikan dengan subyek penelitian yaitu dewasa madya.

Skala waktu luang ini, peneliti susun berdasarkan teori Silverstein dan Parker (2002). Pernyataan dalam skala yang *favourable* yaitu pernyataan yang mendukung pada subjek, diberi nilai sebagai berikut: SR (Sering): 3, J (Jarang): 2, TP (Tidak Pernah):1. Sedangkan pernyataan dalam skala yang *unfavourable* yaitu



pernyataan yang tidak mendukung pada subjek, diberi nilai sebagai berikut: SR (Sering): 1, J (Jarang): 2, TP (Tidak Pernah): 3.

**Tabel 3.7**

<b>Blueprint Skala Aktivitas Waktu Luang untuk Try-Out</b>					
<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Favorabel</b>	<b>Unfavorabel</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Budaya-hiburan	Menonton. Makan di restoran. Pergi ke bioskop, konser, pameran.	1,2,16,22,30 36,39,43	-	8
2.	Pertumbuhan produksi-pribadi	Membaca. Berpartisipasi dalam lingkaran studi atau kursus. Terlibat dalam hobi.	3,4,5,17,24, 29,31,34,40, 48,50,51,54 58	52,56,57	17
3.	Kegiatan fisik di luar rumah.	Memancing atau berburu. Bekerja di kebun. Jalan sehat.	6,7,8,9,10 18,23,28, 32,38,42,46 49,53,55	44	16
4.	Rekreasi-ekspresif	Bermain catur. Menari. Memainkan alat musik.	11,25,41, 45,53	47	6
5.	Pertemanan	Mengunjungi teman. Memiliki teman lebih untuk berkunjung.	12,13,19, 27,33,35, 37,60	-	8
6.	Kelompok formal	Ikut organisasi. Menghadiri kegiatan keagamaan.	14,15,20,21 26	-	5
<b>Total</b>					<b>60</b>

#### **F. Uji Coba Alat Ukur**

Uji coba alat ukur dilakukan untuk melihat tingkat validitas dan konsistensi alat ukur. Alat ukur yang diuji cobakan adalah skala aktivitas waktu luang dan skala kualitas hidup WHOQOL-BREF. Skala diuji cobakan di Kelurahan Tangkerang Labuai, Kecamatan Bukit Raya pada individu yang berusia

40-60 tahun. Skala disebarkan kepada 65 orang tetapi hanya 50 orang yang dapat dianalisis karena skala yang berhasil dikembalikan hanya 50. Uji coba dilakukan pada tanggal 29-31 Maret 2014. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas guna mendapat *item-item* yang layak digunakan sebagai alat ukur.

## **G. Reliabilitas dan Validitas**

### **1. Reliabilitas**

Reliabilitas diartikan sebagai konsistensi atau keterpercayaan hasil ukur, yang mengandung makna kecermatan pengukuran. Dalam aplikasinya, reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang dari 0 sampai dengan 1,00. Semakin koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya koefisien reliabilitas yang rendah adalah koefisien yang mendekati angka 0 (Azwar, 2010).

Reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan koefisien *alpha cronbach*. Berdasarkan uji reliabilitas terhadap *item* skala kualitas hidup diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,882 dan uji reliabilitas terhadap *item* skala aktivitas waktu luang diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,900. Artinya kedua alat ukur reliabel. (Terlampir)

### **2. Validitas**

Validitas adalah untuk mengetahui apakah alat ukur memiliki taraf ketepatan dalam melakukan pengukuran atau dengan kata lain apakah alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur. Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi, yaitu validitas yang diestimasi lewat pengujian

terhadap isi tes dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement*. *Professional judgement* dilakukan oleh pembimbing dan narasumber.

Validitas dinyatakan secara empiris oleh suatu koefisien, yaitu koefisien validitas. Koefisien validitas  $< 0,30$  dianggap tidak memuaskan (Azwar, 2010). Pengujian tingkat kesahihan alat ukur dilakukan dengan uji validitas dengan batasan 0,30. Hal ini berarti *item* yang mempunyai nilai koefisiennya  $< 0,30$  dinyatakan gugur, sedangkan *item* yang mempunyai nilai koefisiennya 0,30 dianggap sah dan layak dipertahankan.

Setelah dilakukan *try-out*, ditemukan bahwa pada variabel kualitas hidup dari *item* yang berjumlah 26 *item* terdapat 6 *item* yang tidak sah. Koefisien korelasi *item* total yang sah berkisar antara 0,347-0,662. Rincian *item-item* yang sah dan tidak sah dapat dilihat pada tabel 3.6 sebagai berikut:

**Tabel 3.8**

***Blue Print* Skala Kualitas Hidup Sahih dan Tidak Sahih**

Data 1700 Siswa Kesehatan Hidup Sahih dan Tidak Sahih						
No	Aspek	Nomor Item				Jumlah
		Sahih		Tidak Sahih		
		Favo	Unfavo	Favo	Unfavo	
1.	Kesehatan fisik	15, 16, 17, 18	-	10	3,4	7
2.	Psikologis	5, 6, 7, 11 , 19	26	-	-	6
3.	Hubungan sosial	20, 22	-	21	-	3
4.	Lingkungan	9, 12, 13, 14, 23, 24, 25	-	8	-	8
5.	Tentang kualitas hidup	2	-	1	-	2
Jumlah		19	1	4	2	26

Berdasarkan *item-item* yang sah, maka disusun *blue print* skala kualitas hidup yang baru untuk penelitian sebagai berikut:

**Tabel 3.9**

<b><i>Blue Print Skala Kualitas Hidup (Untuk Riset)</i></b>				
No	Aspek	Nomor <i>Item</i>		Jumlah
		Favorabel	Unfavorabel	
1.	Kesehatan fisik	10, 11, 12, 13	-	4
2.	Psikologis	2, 3, 4, 6, 14	20,	6
3.	Hubungan sosial	15, 16	-	2
4	Lingkungan	5, 7, 8, 9, 17, 18, 19	-	7
5.	Tentang kualitas hidup	1	-	1
<b>Jumlah</b>		<b>19</b>	<b>1</b>	<b>20</b>

Pada variabel kualitas hidup telah dilakukan modifikasi transformasi dengan memastikan bahwa skor 0-100 dapat diterapkan pada skor domain di penelitian ini. Modifikasi rumus manual transformasi dilakukan karena terdapat beberapa aitem pada domain kualitas hidup yang gugur.

Pada variabel aktivitas waktu luang dari *item* yang berjumlah 60 *item* terdapat 33 *item* yang tidak sah. Koefisien korelasi *item* total yang sah berkisar antara 0,313-0,706. Rincian *item-item* yang sah dan tidak sah dapat dilihat pada tabel 3.8 sebagai berikut:

**Tabel 3.10*****Blue Print Skala Aktivitas Waktu Luang Sahih dan Tidak Sahih***

No	Aspek	Indikator	Nomor Item				Jumlah
			Sahih		Tidak Sahih		
			Favo	Unfavo	Favo	Unfavo	
1.	Budaya-hiburan	Menonton. Makan di restoran. Pergi ke bioskop, konser,pameran.	2,22, 36,39	-	1,16, 30,43	-	8
2.	Pertumbuhan produksi- pribadi	Membaca. Berpartisipasi dalam lingkaran studi atau kursus. Terlibat dalam hobi.	3, 17, 31,50, 51,54, 58	-	4,5, 24,29, 34,40,4 8	52,56, 57	17
3.	Kegiatan fisik di luar rumah.	Memancing atau berburu. Bekerja di kebun. Jalan sehat.	6,9,10 18, 46 49,53,	-	7,8, 23,28, 32,38, 42,55	44	16
4.	Rekreasi- ekspresif	Bermain catur. Menari. Memainkan alat musik.	11,41, 45	-	25,59	47	6
5.	Pertemanan	Mengunjungi teman. Memiliki teman lebih untuk berkunjung.	13,19, 27,33,	-	12,35 37,60	-	8
6.	Kelompok formal	Ikut organisasi. Menghadiri kegiatan keagamaan.	15,26,	-	14,20,2 1,	-	5
Jumlah			27	-	28	5	60

Berdasarkan *item-item* yang sah, maka disusun *blue print* skala aktivitas waktu luang yang baru untuk penelitian sebagai berikut:

**Tabel 3.11**

<b>Blue Print Skala Aktivitas Waktu Luang (Untuk Riset)</b>					
<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Item</b>		<b>Jumlah</b>
			<b>Favorabel</b>	<b>Unfavorabel</b>	
1.	Budaya-hiburan	Makan di restoran.	2,8, 12,22	-	4
2.	Pertumbuhan produksi-pribadi	Pergi ke bioskop, konser,pameran Membaca.	3, 4, 5,17, 24,25, 20,	-	7
3.	Kegiatan fisik di luar rumah.	Berpartisipasi dalam lingkaran studi atau kursus.	6,7,9, 10,18, 21,23,	-	7
4.	Rekreasi-ekspresif	Bekerja di kebun. Jalan sehat.	11, 14, 16	-	3
5.	Pertemanan	Menari. Memainkan alat musik.	1,13 19,27	-	4
6.	Kelompok formal	Mengunjungi teman. Memiliki teman lebih untuk berkunjung.	15,26	-	2
<b>Jumlah</b>			<b>27</b>	<b>-</b>	<b>27</b>

## H. Metode Analisis Data

Hipotesis dalam penelitian ini akan diuji dengan menggunakan metode statistik untuk mengetahui hubungan antara aktivitas waktu luang dengan kualitas hidup pada dewasa madya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik perhitungan korelasi *Product Moment* oleh *Pearson*. Data hasil pengukuran aktivitas waktu luang dan kualitas hidup yang dikumpulkan melalui skala akan dikorelasikan antara keduanya. Analisis data dalam penelitian ini

menggunakan bantuan komputerisasi dengan aplikasi program SPSS *for windows* versi 16.00.

### I. Jadwal Penelitian

Rincian kegiatan dan jadwal penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 3.12**

**Jadwal Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	Masa Pelaksanaan
1.	Pengajuan synopsis	Juni 2013
2.	Penunjukan pembimbing skripsi	Agustus 2013
3.	Penyusunan proposal penelitian	September 2013
4.	Seminar proposal penelitian	Maret 2014
5.	Revisi proposal penelitian	Maret 2014
6.	Penyusunan instrument	April 2014
7.	Uji coba dan pengumpulan data penelitian	April-Mei 2014
8.	Pengolahan data penelitian	Juni 2014
9.	Penyusunan laporan penelitian	Juni 2014
10.	Seminar hasil	Juli 2014
11.	Ujian munaqasyah	September 2014